*Titel & Name* Nevia Xensyriane Felina na Tharamnos *Alter* 22 Jahre

*Rasse* 0 Mensch *Geburtsort* Phorsina *Geschlecht* weiblich

*Kultur* 4 Höfisch; Optimatin Tharamnos *Kindheit, Ort* Phorsina *Größe* 2,01 Schritt

*Profession* 20 Arkane Forscherin; Optimatische Vollzauberin *Ausbildung, Ort* Xarxaras *Gewicht* 81 Okul

*SO/Stand* 2 Adepta Minor (SO 10) *Geburtstag* Sonnentag *Haarfarbe* blond

*Gottheit* *Augenfarbe* hellblau

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Grund | Mod. | Start | Kauf | Akt. |
|  | Mut | 14 | - | 14 |  | 14 |
|  | Klugheit | 14 | - | 14 | +1 | 15 |
|  | Intuition | 14 | - | 14 | +1 | 15 |
|  | Charisma | 14 | - | 14 |  | 14 |
|  | Fingerfertigkeit | 12 | - | 12 |  | 12 |
|  | Gewandtheit | 12 | - | 12 |  | 12 |
|  | Konstitution | 10 | - | 10 | +1 | 11 |
|  | Körperkraft | 10 | - | 10 |  | 10 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  |  | Grund | Mod. | Kauf | Akt. |
|  | Lebensenergie (H) | 16 | +10 |  | 26 |
|  | Ausdauer (E) | 19 | +10 | +1 | 30 |
|  | Astralenergie (G) | 22 | +21 | /-1 | 42 |
|  | Karmaenergie |  |  |  |  |
|  | Magieresistenz (H) | 8 | -1 |  | 7 |
|  | Initiative-Basis | 11 |  | - | 11 |
|  | Attacke-Basis | 7 |  | - | 7 |
|  | Parade-Basis | 7 |  | - | 7 |
|  | Fernkampf-Basis | 7 |  | - | 7 |
|  | Geschwindigkeit-Basis | 8 |  | - | 8 |

**Vorteile:** (profan)

Gebildet III

Gut aussehend

Gutes Gedächtnis

Optimat

**Nachteile:** (profan)

Arroganz 7

Blutdurst 6

Brünstigkeit 6

Eitelkeit 7

Größenwahn 8

Neugier 10

Rachsucht 8

Pechmagnet

Selbstgespräche

Stigma (Optimatensträhne)

Verpflichtungen

 (ggü. Mentor und Cammer)

**Sonderfertigkeiten** (profan)

Kulturkunde (Imperium/Xarxaron)

Siminiagefälliges Wissen

**Talentspezialisierungen**

*Talent:*

Magiekunde

**Sonderfertigkeiten**(Nahkampf)

*Spezialisierung:*

Magietheorie

**Sonderfertigkeiten** (Manöver)

**Grundwerte:**

**Lebensenergie**: (KO+KO+KK)/2; **Ausdauer**: (MU+KO+GE)/2; **Astralenergie**: (MU+IN+CH)/2; **Magieresistenz**: (MU+KL+KO)/5; **Attacke(AT)-Basiswert**: (MU+GE+KK)/5; **Parade**(**PA)-Basiswert**: (IN+GE+KK)/5; **Fernkamp(FK)-Basiswert**: (IN+FF+KK)/5; **Initiative(INI)-Basiswert**: (MU+MU+IN+GE)/5; **Geschwindigkeit(GS)-Basiswert:** Grundwert meist 8, Mod durch Rasse, Vor/Nacheile und GE

**Notizen:**

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MU:**  | 14 | **KL:**  | 15 | **IN:**  | 15 | **CH:**  | 14 | **FF:**  | 12 | **GE:**  | 12 | **KO:**  | 11 | **KK:**  | 10 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| ***Kampf*** | *AT* | *PA* |
|  | Bastardstäbe (D) |  |  | BE-2 |  |  |  |
|  | Bela (C) |  | - | BE-5 |  |  |  |
|  | Belagerungswaffen (D) |  |  | - |  |  |  |
|  | Blasrohr (D) |  | - | BE-5 |  |  |  |
|  | Bogen (E) |  | - | BE-3 |  |  |  |
|  | Diskus (D) |  | - | BE-2 |  |  |  |
|  | **Dolche** (D) | 1 | 1 | BE-1 | 2 |  |  |
|  | Fechtwaffen (E) |  |  | BE-1 |  |  |  |
|  | Feuerwaffen (C) |  |  |  |  |  |  |
|  | **Hiebwaffen** (D) | 0 | 0 | BE-4 | 0 |  |  |
|  | Infanteriewaffen (D) |  |  | BE-3 |  |  |  |
|  | Kettenwaffen (D) |  |  | BE-3 |  |  |  |
|  | Lanzenreiten (E) |  | - | - |  |  |  |
|  | Peitsche (E) |  | - | BE-1 |  |  |  |
|  | **Raufen** (C) | 0 | 0 | BE | 0 |  |  |
|  | **Ringen** (D) | 0 | 1 | BE | 1 |  |  |
|  | **Säbel** (D) | 0 | 0 | BE-2 | 0 |  |  |
|  | Schleuder (E) |  | - | BE-2 |  |  |  |
|  | Schwerter (E) |  |  | BE-2 |  |  |  |
|  | Speere (D) |  |  | BE-3 |  |  |  |
|  | Stäbe (D) | 0 | 2 | BE-2 | 2 |  |  |
|  | Wurfbeile (D) |  | - | BE-2 |  |  |  |
|  | **Wurfmesser** (C) | 0 | - | BE-3 | 0 |  |  |
|  | Wurfspeere (C) |  | - | BE-2 |  |  |  |
|  | Zweihandflegel (D) |  |  | BE-3 |  |  |  |
|  | Zweihand-Hiebwaffen (D) |  |  | BE-3 |  |  |  |
| ***Körperlich*** (D) |
|  | Akrobatik (MU/GE/KK) | BEx2 |  |  |  |
|  | **Athletik** (GE/KO/KK) | BEx2 | 4 |  |  |
|  | Fliegen (MU/IN/GE) | BE |  |  |  |
|  | Freies Fliegen (MU/GE/KK) | Bex2 |  |  |  |
|  | Gaukeleien (MU/CH/FF) | BEx2 |  |  |  |
|  | **Klettern** (MU/GE/KK) | BEx2 | 2 |  |  |
|  | **Körperbeherrschung** (MU/IN/GE) | BEx2 | 3 |  |  |
|  | Reiten (CH/GE/KK) | BE-2 | 1 |  |  |
|  | **Schleichen** (MU/IN/GE) | BE | 1 |  |  |
|  | **Schwimmen** (GE/KO/KK) | BEx2 | 3 |  |  |
|  | **Selbstbeherrschung** (MU/KO/KK) | - | 5 |  |  |
|  | **Sich verstecken** (MU/IN/GE) | BE-2 | 2 |  |  |
|  | **Singen** (IN/CH/CH) | BE-3 | 2 |  |  |
|  | **Sinnenschärfe** (KL/IN/IN)(KL/IN/FF) | - | 5 |  |  |
|  | Skifahren (GE/GE/KO) | BE-2 |  |  |  |
|  | Stimmen imitieren (KL/IN/CH) | BE-4 |  |  |  |
|  | **Tanzen** (CH/GE/GE) | BEx2 | 2 |  |  |
|  | Taschendiebstahl (MU/IN/FF) | BEx2 |  |  |  |
|  | **Zechen** (IN/KO/KK) | - | 1 |  |  |
| ***Gesellschaft*** (B) |
|  | Betören (IN/CH/CH)  | 7 |  |  |
|  | Etikette (KL/IN/CH)  | 6 |  |  |
|  | Gassenwissen (KL/IN/CH)  | 2 |  |  |
|  | Lehren (KL/IN/CH)  | 4 |  |  |
|  | **Menschenkenntnis** (KL/IN/CH)  | 6 |  |  |
|  | Schauspielerei (MU/KL/CH)  |  |  |  |
|  | Schriftlicher Ausdruck (KL/IN/IN)  | 3 |  |  |
|  | Sich verkleiden (MU/CH/GE)  | 1 |  |  |
|  | **Überreden** (MU/IN/CH)  | 7 |  |  |
|  | Überzeugen (KL/IN/CH)  | 2 |  |  |
| ***Natur*** (B) |
|  | **Fährtensuchen** (KL/IN/KO) | 0 |  |  |
|  | Fallenstellen (KL/FF/KK) |  |  |  |
|  | Fesseln/Entfesseln (FF/GE/KK) |  |  |  |
|  | Fischen/Angeln (IN/FF/KK) |  |  |  |
|  | **Orientierung** (KL/IN/IN) | 3 |  |  |
|  | Wettervorhersage (KL/IN/IN) |  |  |  |
| x | **Wildnisleben** (IN/GE/KO) | 5 |  |  |
| ***Sprachen*** [Sprachen kennen] (KL/IN/CH) | Kompl. |  |
|  | Mutterspr.: Hiero-Imperial (A) | 21 | 12 |  |  |
|  | Zweitspr.: Alt-Imperial (A) | 21 | 15 |  |  |
|  | Draydalanisch (A) | 18 | 4 |  |  |
|  | Gemein-Amaunal (B) | 18 | 10 |  |  |
|  | Gemein-Imperial (A) | 18 | 10 |  |  |
|  | Garethi (A) | 18 | 0 |  |  |
|  | Hiero-Amaunal (B) | 18 | 4 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| ***Schriften*** [Lesen/Schreiben] (KL/KL/FF) | Kompl. |  |
|  | Alt-Imperiale Glyphen (A) | 12 | 9 |  |  |
|  | Amaunische Kratzschrift (B) | 13 | 5 |  |  |
|  | Draydalanische Schriftzeichen (A) | 13 | 1 |  |  |
|  | Imperiale Buchstaben (A) | 10 | 5 |  |  |
|  | Magische Runenschrift (B) | 14 | 9 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
| ***Wissen*** (B) |
|  | Anatomie (MU/KL/FF)  | 4 |  |  |
|  | Baukunst (KL/KL/FF)  |  |  |  |
|  | Brett-/Kartenspiele (KL/KL/IN)  |  |  |  |
|  | Geographie (KL/KL/IN)  | 4 |  |  |
|  | Geschichtswissen (KL/KL/IN)  | 5 |  |  |
|  | Gesteinskunde (KL/IN/FF)  |  |  |  |
|  | **Götter/Kulte** (KL/KL/IN)  | 6 |  |  |
|  | Heraldik (KL/KL/FF)  | 1 |  |  |
|  | Hüttenkunde (KL/IN/KO)  |  |  |  |
|  | Kriegskunst (MU/KL/CH)  |  |  |  |
|  | Kryptographie (KL/KL/IN)  |  |  |  |
|  | Magiekunde (KL/KL/IN) (Magietheorie) | 12 |  |  |
|  | Mechanik (KL/KL/FF)  |  |  |  |
|  | Pflanzenkunde (KL/IN/FF)  | 5 |  |  |
|  | Philosophie (KL/KL/IN)  | 6 |  |  |
|  | **Rechnen** (KL/KL/IN)  | 7 |  |  |
|  | Rechtskunde (KL/KL/IN)  | 4 |  |  |
|  | **Sagen/Legenden** (KL/IN/CH)  | 6 |  |  |
|  | Schätzen (KL/IN/IN)  |  |  |  |
|  | Sprachenkunde (KL/KL/IN)  |  |  |  |
|  | Staatskunst (KL/IN/CH)  | 5 |  |  |
|  | Sternkunde (KL/KL/IN)  | 6 |  |  |
|  | Tierkunde (MU/KL/IN)  | 3 |  |  |
| ***Handwerk*** (B) |
|  | Abrichten (MU/IN/CH)  |  |  |  |
|  | Ackerbau (IN/FF/KO)  |  |  |  |
|  | Alchimie (MU/KL/FF)  | 4 |  |  |
|  | Bergbau (IN/KO/KK)  |  |  |  |
|  | Bogenbau (KL/IN/FF)  |  |  |  |
|  | Boote fahren (GE/KO/KK)  |  |  |  |
|  | Brauer (KL/FF/KK)  |  |  |  |
|  | Drucker (KL/FF/KK)  |  |  |  |
|  | Fahrzeug lenken (IN/CH/FF)  |  |  |  |
|  | Falschspiel (MU/CH/FF)  |  |  |  |
|  | Feinmechanik (KL/FF/FF)  |  |  |  |
|  | Feuersteinbearbeitung (KL/FF/FF)  |  |  |  |
|  | Fleischer (KL/FF/KK)  |  |  |  |
|  | Fluggeräte steuern (MU/IN/FF) |  |  |  |
|  | Gerber/Kürschner (KL/FF/KO)  |  |  |  |
|  | Glaskunst (FF/FF/KO)  |  |  |  |
|  | Grobschmied (FF/KK/KO)  |  |  |  |
|  | Handel (KL/IN/CH)  |  |  |  |
|  | Hauswirtschaft (IN/CH/FF)  | 2 |  |  |
|  | Heilkunde Gift (MU/KL/IN)  | 1 |  |  |
|  | Heilkunde Krankheiten (MU/KL/CH)  | 3 |  |  |
|  | Heilkunde Seele (IN/CH/CH)  |  |  |  |
|  | **Heilkunde Wunden** (KL/CH/FF)  | 6 |  |  |
|  | **Holzbearbeitung** (KL/FF/KK)  | 0 |  |  |
|  | Instrumentenbauer (KL/IN/FF)  |  |  |  |
|  | Kartographie (KL/KL/FF)  |  |  |  |
|  | **Kochen** (KL/IN/FF)  | 2 |  |  |
|  | Kristallzucht (KL/IN/FF)  |  |  |  |
|  | **Lederarbeiten** (KL/FF/FF)  | 0 |  |  |
|  | **Malen/Zeichnen** (KL/IN/FF)  | 4 |  |  |
|  | Maurer (FF/GE/KK)  |  |  |  |
|  | Metallguss (KL/FF/KK)  |  |  |  |
|  | Musizieren (IN/CH/FF)  |  |  |  |
|  | Schlösser knacken (IN/FF/FF)  |  |  |  |
|  | Schnaps Brennen (KL/IN/FF)  |  |  |  |
|  | **Schneidern** (KL/FF/FF)  | 0 |  |  |
|  | Seefahrt (FF/GE/KK)  |  |  |  |
|  | Seiler (FF/FF/KK)  |  |  |  |
|  | Steinmetz (FF/FF/KK)  |  |  |  |
|  | Steinschneider/Juwelier (IN/FF/FF)  |  |  |  |
|  | Stellmacher (KL/FF/KK)  |  |  |  |
|  | Stoffe färben (KL/FF/KK)  |  |  |  |
|  | Tätowieren (IN/FF/FF)  |  |  |  |
|  | Töpfern (KL/FF/FF)  |  |  |  |
|  | Viehzucht (KL/IN/KK)  |  |  |  |
|  | Webkunst(FF/FF/KK)  |  |  |  |
|  | Winzer (KL/FF/KK)  |  |  |  |
|  | Zimmermann (KL/FF/KK)  |  |  |  |
| ***Andere Talente/Gaben*** |
|  | Ritualkenntnis (Optimatik) (E) | 4 |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wache halten** (inoffiziell) (MU/IN/KO)(2\*Selbstbeherrschung + Sinnesschärfe)/3 | 2 |
| **Nahrung sammeln** (MU/IN/FF) *oder* **Kräuter suchen** (MU/IN/FF) + Mod.(Wildnisleben+Pflanzenkunde+Sinnesschärfe)/31 Stunde oder 2 Stunden, dann TaW x1,5; 1 Tagesration + 1 je 3 TaP\* |  |
| 3 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MU:**  | 14 | **KL:**  | 15 | **IN:**  | 15 | **CH:**  | 14 | **FF:**  | 12 | **GE:**  | 12 | **KO:**  | 11 | **KK:**  | 10 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Nahkampfwaffe** | Typ | eBE | AT | PA | TP(Grund) | TP/KK | TP(Spieler) | BF | INI | WM | DK |
| Magierstab | Stäbe | -2 | 6 |  | 8 |  | 1W+1 | 11/5 | 1W+1 | - | 0 | -1/-1 | NS |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

**Umwandeln** +4, nicht mit *Kettenwaffen*, *Peitschen*, *Zweihandflegel* und *Waffen >= 2 m*; *improvisierte Waffen*

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Waffenlos** | AT | PA | TP(A) (Grund) | TP/KK | TP(A) (Spieler) | Besonderes |
| Raufen | 7 |  | 7 |  | 1W6 | 10/3 |  |  |
| Ringen | 7 |  | 8 |  | 1W6 | 10/3 |  |  |

 |
|

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Schild/Parierwaffe** | Typ | WM | INI | BF | PA |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |

 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Ausweichen:**PA-Grundwert – BE + SF: | 7-BE |

Ausweichen senkt INI um 4 und macht eine Aktion Position nötig um wieder angreifen zu können. ***Gezieltes Ausweichen*** ist eine Reaktion (keine freie Aktion) und erfordert die SF Ausweichen I. DK-Mods zählen doppelt, bei Misslingen INI -2 |

|  |
| --- |
| **Ausweichen**  |
| DK H | +4 | DK S | +1 |
| DK N | +2 | DK P | +0 |
| je zus. Gegn. | +2 |
| 4+ Gegner | ---- |
| Wurfwaffe | +4 |
| Schusswaffe | +8 |
| Sehr nah | +2 |

 |

|  |
| --- |
| Distanzklassen |
| 2 zu kurz | AT unmögl. |
| 1 zu kurz | AT-6 |
| 1 zu lang | AT-6, PA-6 |
| 2 zu lang | AT/PA unmögl |
| 1 DK näher | AT durch PA |
| 2 DK näher | zus. +8 |
| 1 DK weiter | AT +4 ohne PA |
| 2 DK weiter | zus. +4 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wundschwellen** | **Wunden ignorieren**: Selbstbeherrschungsprobe erschwert um die vierfache Anzahl der Wunden, um die Wirkungen der Wunde zu ignorieren, später jedoch 1 Punkt Erschöpfung |
| 1 | 2 | 3 |
| 6 | 11 | 17 |

|  |  |
| --- | --- |
| **Wunden** | Auswirkung: |
| Kopf |  |  |  | MU,KL,IN, INI-Basis -2, INI -2W6 |
| Brust |  |  |  | AT, PA,KO,KK-1, +1W6 SP |
| Bauch |  |  |  | AT, PA,KO,KK,GS,INI-Basis-1;+W6 SP |
|  Arm |  |  |  | AT,PA,KK,FF-2 mit diesem Arm |
| Arm |  |  |  |
| Bein |  |  |  | AT, PA, GE, INI-Basis-2, GS-1 |
| Bein |  |  |  |

**Folgen niedriger Lebensenergie**:

wenn LE <= 5 kampfunfähig, aber bei Bewusstsein;

wenn LE = 0, Koma, KOxW6 KR später Tod, HK-Wunde-Probe erschwert um 2 je LeP unter 0, die für jeden LeP unter 0 2 KR - TaW\* dauert (min. 1 KR) rettet

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rüstung** |  |  |  |  |  |  |  |  | gRS | gBE | BE durch Gepäck: |
| Kleidung mit Calar | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0 | 1 | 1 | 0,8 | 0,8 |
| Sagum | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0,85 | 0,85 |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| insgesamt: |  |  |  |  |  |  |  |  | 1,6 | 1,65 | +0/1 |

|  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | 1 | <1/2 | <1/3 | <1/4 | **Folgen je Schritt** |
| **LE** | 26 | 12 | 8 | 6 | 1-W20er-Proben +1;3-W20er-Proben +3;GS-1 |
| **AU** | 29 | ---- | 9 | 7 | 1-W20er-Proben +1;3-W20er-Proben +3; bei 1/3 1 Punkt Erschöpfung |

**Ausdauerverluste**: jede schwierige Aktion kostet 1 AuP, jede Aktion kostet für je 3 volle Punkte BE 1 AuP mehr, jede Aktion mit einer schweren Waffe (Gewicht>KKx10 Unzen) kostet 1 AuP mehr, Wunden verursachen Verlust von 1W6 AuP, Zauber: je 5 volle AsP 1 AuP.

**1 AuP**: je Wucht-, Betäubungs-, Befreiungs- und Hammerschlag, Schildspalter, Sturmangriff und Angriff zum Niederwerfen, Windmühle, Doppelangriff, das Einleiten eines Ausfalls, (Gezieltes) Ausweichen, das Parieren mit einem großen oder sehr großen Schild und Sprinten sowie die waffenlosen Manöver Klammer, Schwitzkasten, Sprung, Sprungtritt und Wurf.

**Atem holen:** 2 Aktionen, +KO AuP, 1 Punkt Erschöpfung, gleichzeitig Orientierung möglich

**AU 0:** 1W6 Punkte Erschöpfung; nur noch Atem holen möglich

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Erschöpfung**  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Überanstrengung**  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

(je KO-1, AU-2, max. AU-2, BE+1)

Maximal KO Punkte Erschöpfung, jeder Punkt darüber zählt als Überanstrengung.

**Erschöpfungskosten:** pro Stunde Fußmarsch oder Eilritt erleidet ein Held einen Punkt Erschöpfung, +1 Punkt/BE aus Überlast; für einen Eilritt auch, Eilmarsch kostet 1 zusätzlichen Punkt; bis zu 2 zusätzliche Punkte für schlechte Wetterverhältnisse

**Regeneration:** 1 Stunde Rast baut 1 Punkt Überanstrengung oder 2 Punkte Erschöpfung ab. Schlaf verdoppelt dies.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Art** | **ohne SF** | **SF Schnellziehen** |
| Gürtel-, Arm- oder Brustscheide | 1 Aktion | Freie Aktion |
| Rückenscheide | 2 Aktionen | 1 Aktion |
| Schild vom Rücken | 5 Aktionen | 3 Aktionen |

|  |
| --- |
| **Patzertabelle Nahkampf** |
| 2W6 | Verlust aller weiteren Aktionen und Reaktionen der Runde und: |
| 2 | **Waffe zerstört**: INI-4; bei BF 0- nur verloren und BF+2; bei natürlicher Waffe Schwerer Eigentreffer |
| 3-5 | **Sturz**: INI-2, Am Boden, Aktion Position und eine GE-Probe+BE |
| 6-8 | **Stolpern**: INI-2 |
| 9-10 | **Waffe verloren**: INI-2, Aktion Position und GE-Probe; bei natürlicher Waffe Sturz |
| 11 | **An eigener Waffe verletzt**: INI-3, eigene TP ohne KK-Bonus und Ansagen |
| 12 | **Schwerer Eigentreffer**: INI-4, TP ohne KK-Bonus und Ansagen x2 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Besondere Kampfsituationen** | **AT** | **PA** |
| Mondlicht | +3 | +3 |
| Sternenlicht | +5 | +5 |
| Dunkelheit | +8 | +8 |
| Unsichtbare Gegner | +6 | +6 |
| knietiefes Wasser |  | +2 |
| hüfttiefes Wasser | +2 | +4 |
| schultertiefes Wasser | +4 | +6 |
| unter Wasser | +6 | +6 |
| Beengt, lange Schwungwaffe | +6 | +2 |
| Beengt, kurze Schwungwaffe | +2 |  |
| Beengt, Infanteriewaffe | +2 | +2 |
| Beengt, Speer |  | +2 |
| Gegner am Boden | -3 | -5 |
| Selbst am Boden | +3 | +3 |
| Gegner kniet | -1 | -3 |
| Selbst kniend | +1 | +1 |
| fliegende Gegner | +2 | +4 |
| Falsche Hand | +9 | +9 |
| Gegner überrumpelt | -5 |  |
| Gegner schlafend / bewusstlos / gefesselt | -8 |  |
| Unbewegl. Gegenstand Größe M | -10 |  |
| Gegner in der Überzahl (max. 2x) |  | +1 |
| Freunde in der Überzahl | -1 |  |

|  |  |
| --- | --- |
| **Aktion** | **Freie Aktion** |
| Aktion (AT) | 45°-Drehung |
| Reaktion (PA) | Ausweichen |
| Bewegung | Passierschlag (+4) |
| Position | Ruf |
| Taktik | Schritt |
|  | Fallen lassen |

**Orientieren:** 2 Aktionen, IN-Probe -1 je 2 TaP Kriegskunst; wenn gelungen: kurzzeitige INI-Verluste regeneriert und W6 zählt als 6; Mit *Aufmerksamkeit* nur 1 Aktion und IN-Probe gelingt automatisch. Kann mit Atem holen kombiniert werden.

**Einfache Aktion Taktik:** 1x/Kampf möglich, Kriegskunst-probe, übrig behaltene Punkte werden möglichst gleichmäßig auf Gefährten INI verteilt, die pos. Wert in Kriegskunst haben, je max. 6 Punkte, bei Misslingen Gefährten INI je -1

**Erschwerte Aktion Taktik**: Kriegskunst-Probe + doppelte Überzahl der Gegner lässt Überzahl-Multiplikator verfallen und Kampfpaarungen bestimmten

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| LeP |  |  |  |  |  |  |  |  |
| AuP |  |  |  |  |  |  |  |  |
| INI |  |  |  |  |  |  |  |  |
| AT |  |  |  |  |  |  |  |  |
| PA |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **Gesamt-BE** |  |  | **Akt. GS**(GS-BE) |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MU:**  | 14 | **KL:**  | 15 | **IN:**  | 15 | **CH:**  | 14 | **FF:**  | 12 | **GE:**  | 12 | **KO:**  | 11 | **KK:**  | 10 |

**Sonderfertigkeiten**(Fern- und Reiterkampf)

|  |  |
| --- | --- |
| Neue Sehne | 30 Aktionen |
| Sehne einhaken | 6 Aktionen |
| Pfeil auf Sehne | Ladezeit -1 |
| Bogen bereits gespannt | Ladezeit -2 |

|  |
| --- |
| **Jagd** (MU/IN/GE)( + Jagdschwierigkeit + Häufigkeit)Reichweite 20m +7, Reichweite 50m +3, Scharfschütze-3, Meisterschütze-7; 1 Tier + 1 Tier/(Jagdschw./2) |
| **Pirschjagd** (60 min)(Wildnisleben + Tierkunde + Fährtensuchen + Schleichen + Fernwaffe)/5) |  |
|  |  |
| **Ansitzjagd** (90 min)(Wildnisleben + Tierkunde + Fährtensuchen + Sich verstecken + Fernwaffe)/5) |  |

|  |
| --- |
| **Patzertabelle Fernkampf** |
| 2W6 | Prüfwurf unmodifiziert |
| 2 | **Waffe zerstört**: INI-4, Verlust der Aktionen und Reaktionen |
| 3 | **Waffe beschädigt**: INI-3, bei Wurfwaffen Waffe zerstört, sonst 30 Aktionen zur Reparatur, Verlust der Aktionen und Reaktionen |
| 4-10 | **Fehlschuss**: INI-2, Projektil ist verloren, 2 Aktionen für schussfähig bzw. Gleichgewicht (Wurfwaffe) |
| 11-12 | **Kameraden getroffen**: INI-3: TP ohne Ansagen an nächststehenden Kameraden, geht das nicht: selbst verletzt |

|  |
| --- |
| **Entfernung**: ( -2 / 0 / +4 / +8 / +12 ) |
| **Größe**: | Winzig(Münze) +8 | Sehr klein(Vogel) +6 | Klein(Wolf) +4 | Mittel(Mensch) +2 | Groß(Pferd) +/-0 | Sehr Groß (Scheunentor) -2 |
| **Größe wird modifiziert (1 Punkt Größenklasse sind 2 Punkte für Würfelwurf):** Großer Schild -1: sehr großer Schild -2; Dunst/Nebel -1 bis -2; Bewegung -1; schnell quer zur Schussrichtung oder Zickzack -2; stillstehend +1; unbeweglich +2 |
| Meisterschütze ignoriert: | **Steilschuss/-wurf** nach unten +2 | nach oben +4/+8 | **Böiger Seitenwind** +4 | Starker, böiger Seitenwind +8 |
| **Schnellschuss**: Mit der letzten Aktion des Ladens schießen: +2 (Scharfschütze+1, Meisterschütze+0), bei umgewandelter Reaktion zusätzlich +4 (+2 Wurfwaffe) |
| **Ansage**: halbiert ohne Scharfschütze; erfordert halbe Ansage in Aktionen; Scharfschütze -2 Aktionen, min. 1; Meisterschütze insgesamt 1 Aktion |
| **Zielen**: 2 Aktionen (Scharfschütze 1) senken je 1 Punkt (max. 4) Erschwernis (keine Ansage) |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Fernkampfwaffe** | Typ | eBe | FK | TP | Entfernungen | TP/Entfernung | Laden | Geschosse |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

INI+0; wenn bereit +2; Schleudern, Stabschleudern, Netze, Lassos

|  |  |
| --- | --- |
| **Wann Reiten-Probe:** | **Folgen des Fehlschlags** |
| Zur Initiative (TaP\*/2 statt W6; BE zählt halb) | Verliert Aktion |
| Nach Treffer gegen Reiter  | Sturz |
| Nach Treffer gegen Reittier | Sturz |
| Bei Aktionen *Sprinten, Position, Bewegen* | Verliert Aktion |
| Bei *gezieltem Ausweichen* (PA) des Pferdes | Verliert Aktion |
| Einleiten eines Lanzenangriffs gegen Fußkämpfer ohne SF Reiterk. | Verliert Angriff |
| Einleiten eines Gestechs (Mit SF/ohne SF)  | Kann keine Ansage einsetzen/ kann Lanze nicht einsetzen |
| Schildparade gg. Lanzenangriff (TP – TaP\*)  | Volle Auswirkungen |
| Misslungene AT gegen Fußkämpfer | Sturz |

Jede um mehr als 10 Punkte misslungene (oder verpatzte) Probe führt zum Sturz

|  |
| --- |
| **Modifikationen auf Reiten-Probe** |
| Ungearbeitetes Pferd | +6 |
| Unerfahrenes Pferd | +3 |
| Erprobtes Pferd | 0 |
| Geschultes Pferd | -3 |
| Ohne Sattel oder Steigbügel (Lanzenkampf nicht möglich) | +5 |
| Freihändig lenken | +4 |
| Reiter nutzt Schild (ohne SF/Reiterk. /Turnier- o. Kriegsreiterei) | +4/+2/+0 |
| Reiter nutzt Zweihandwaffe (AT/PA auch +8) | +8 |
| Anreiten gegen mehrere Gegner | +3 pro Gegner |
| Behinderung des Reiters | + (BE – 2) |
| Wunden des Reiters | +3 pro Wunde |
| Wunden des Reittiers | +3 pro Wunde |
| Reiter wurde gerade getroffen (im Lanzengang)  | + SP (TP/TP(A)) |
| Nachdem das Reittier einen Treffer erlitten hat | + SP |
| Unwegsames Gelände | +1 bis +6 |
| Einleiten eines Gestechs ohne Turniergrund | +3 |
| Schildparade eines Lanzenangriffs | +5 |
|  (SF Linkhand/SK I/SK II) | -1/-3/-5 |
| Pferd hat SF Lanzengang: beim Lanzenreiten | -3 |

SF Reiterkampf halbiert Erschwernisse, Kriegsreiterei viertelt; Erleichterungen werden danach voll angerechnet; Turnierreiter halbiert Erschwernisse nach einem Treffer;

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Lanzenreiten Ziel** (Nur eines) | **AT** |  | **Reiter gegen Fußkämpfer** |
| Reiter im Gestech o. beim Ernstkampf | +5 | Reiter |
| Reittier im Gestech (von vorn) | +3 | DK H | AT unmögl. |
| Winziges Ziel | +12 | DK ändern | Reiten+8 |
| Sehr kleines Ziel | +9 | SF Reiterkampf | AT-3,ggfs.+2 TP |
| Kleines Ziel | +6 | Fußkämpfer |
| Mittelgroßes Ziel | +4 | DK N | AT+3 |
| Großes Ziel | +2 | DK N, gg Pferd  | AT-3 |
| Sehr großes Ziel | +0 | DK S oder P | AT+0 |
| Arm oder Kopf eines Fußkämpfers | +8 | Schild gg. Lanze | PA+8 |
| Rumpf eines Fußkämpfers | +6 | Ausw. gg. Lanze | +4 |
| Bein eines Fußkämpfers | +10 | **Reiterangriffs-Schaden:** |
| **Weitere Lanzenreiten-Modifikationen:** | **Probe** | Lanze: | TP nach Anlaufstrecke |
| Fliegendes Wesen | +6 |  | ≤5m | ≤15m | 16+m |
| Improvisierte Lanze | +4 | Turnier- | 1W+4 | 2W+4 | 3W+4 |
| Unbewegtes Ziel | +0 | Dschadra | 1W+5 | 2W+5 | 3W+5 |
| Ziel bewegt sich längs zum Reiter |  +2 | Kriegs- | 1W+6 | 2W+6 | 3W+6 |
| Ziel bewegt sich quer zum Reiter | +4 | Niederreiten | 1W | 2W | 2W+2 |
| Bewegung in direkter Bodennähe (Schlängeln) | +2 | **Reit-AT:**(Reiten + LO + 2x(Pferd-AT))/4 |
| SF Turnierreiterei | -5 |
| Pferd hat SF Lanzengang | -3 | **Reit-PA:**(Reiten + LO + 2x(Pferd-PA))/4 |
|  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rüstung, beritten** | Ko | Br | Rü | Ba | Ar | Bei | gRS | gBE |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| insgesamt: |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **AT** |  |  |  | **PA** |  |  |  | **INI** |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **LeP**(Pferd) |  |  |  |  | **Wunden**(Pferd) |  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Pferd** | **Art** | **GS** | **AU** | **MR** | **LE** | **RS** | **KO** | **KK** | **TK** | **ZK** | **LO** | **Futter** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  | Tritt | Biss |  |
| **Pferd** | **INI** | **PA** | **DK** | **AT** | **TP** | **DK** | **AT** | **TP** | **Ausbildung** | **Eigenarten** | **Reit-AT/PA** |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |
| **Pferd** | **Vor-/Nachteile** | **Sonderfertigkeiten** |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |
| --- |
| **Am Körper:** |
| Name | Gewicht |
| Magierstab aus Himmelszeder | 90 U |
| Weiße, knielange Tunika (Feinleinen, teuer) | 30 U\* |
| Purpurner Calar (Feinleinen, teuer) | 120 U\* |
| Kothurnen (teuer) | 60 U\* |
| Brusttuch & Lendenschurz(Samt; teuer) | 20 U\* |
| Sagum (Woll-Loden, wasserfest; teuer) | 120 U\* |
| Gürtel (Schlangenleder; teuer) | 8 U\* |
| Purpurne Samthandschuhe (teuer) | 4 U\* |
| Stirnreif-Triopta mit Optrilith-Auge (Arkanium;teuer*)* | 4 U\* |
| 2x Geldbeutel (Echsenleder; teuer) | 2 U |
| Tuchbeutel (Woll-Loden, wasserfest; teuer) (5 Stein) | 15 U |
|  |  |
| Insgesamt: | 290 U |
| **Im Rucksack** |
| Name | Gewicht |
| Brotbeutel, verziert (Wachstuch; teuer) | 8 U |
| Trinkflasche, 1 Liter, verziert (teuer) | 48 U |
| 10 Federkiele | 1 U |
| Federmesser | 5 U |
| 5 Kohlestifte | 2 U |
| 2x Tinte | 8 U |
| 20 Blatt Pergament | 4 U |
| 50 Blatt Papyrus | 15 U |
| Essschale, Becher (Optrilith, Luxus) | 10 U |
| Essmesser (Stahl; teuer) | 5 U |
| Löffel und Gabel (Silber; Luxus) | 4 U |
| Seife (teuer) | 20 U |
| Bade-/Massageöl (teuer) | 20 U |
| Rasiermesser (teuer) | 10 U |
| Kamm (Optrilith; teuer) | 5 U |
| Nagelfeile (teuer) | 2 U |
| Parfum (Bergrosenwasser) | 1 U |
| Set Schminke & Puder (teuer) | 2 U |
| Handspiegel, Silberglas | 10 U |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| Insgesamt: | 180 U |
| **In der Gürteltasche** |
| Name | Gewicht |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| Aureal 6 |  |
| Argental 11 |  |
| Pekunos 4 |  |
| Obulos 4 |  |
| Insgesamt: |  |

|  |
| --- |
| **Am Gürtel:** |
| Name | Gewicht |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| Insgesamt: |  |
| **Auf dem Packpferd:** |
| Transportkiste, mit Eisenbändern und teurem Schloss (teuer) | 135 U |
| 2x Brusttuch & Lendenschurz (Atlas; Luxus) | 40 U |
| 2x Brusttuch & Lendenschurz (Samt; teuer) | 40 U |
| Gürtel (Schlangenleder; teuer) | 8 U |
| Kothurnen (teuer) | 60 U |
| Purpurne Seidenhandschuhe (Luxus)  | 4 U |
| Purpurner Calar (Seide, teuer) | 120 U |
| Weiße Mitra (teuer) | 40 U |
| Weiße, knielange Tunika (Feinleinen, teuer) | 30 U |
| Weiße, knielange Tunika, verziert (Brokat; Luxus) | 30 U |
| Weiße, knielange Tunika, verziert (Samt; Luxus) | 30 U |
| Weiße, kurze Tunika, verziert (Atlas; Luxus) | 20 U |
| Weiße, kurze Tunika, verziert (Halbseide; Luxus) | 20 U |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| Insgesamt: | 577 U |
|  |
| Name | Gewicht |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
|  |  |
| Insgesamt: |  |
|  |  |
| Tragkraft: | 400 U | Lastgrenze: | +200 U |
| Gewicht insgesamt: |
| Reisekl. + Gepäck | Ohne Gepäck | Allt.kl. | Zerem. Kl. |
| 470 U | - 185 U | - 50 U | - 30 U |
| BE 1 | BE 0 | BE +- 0 | BE +- 0 |

**Tragkraft**: Tragkraft = KK in Stein (1 Stein = 40 Unzen), pro angefangene 50% mehr BE+1

|  |
| --- |
| **Abenteuerpunkte – aktuelle** |
| 3087 | 3066 | 3091 | 3166 | 3154 | 3204 | 3197 | 3247 | 3322 | 3397 | 3472 | 3622 | 3672 | 3722 |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Abenteuerpunkte – ausgegebene, ohne Start-AP** **(** 680 AP**)** |
| 599 | 607 | 618 | 634 | 709 | 784 | 822 | 833 | 844 | 852 | 876 | 891 | 929 | 942 | 966 |
| 1041 | 1451 | 1538 | 1550 | 1567 | 1580 | 1597 | 1603 | 1625 | 2035 | 2038 | 2041 | 2063 | 2084 | 2096 |
| 2103 |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| **Abenteuerpunkte – insgesamt, ohne Start-AP** **(** 680 AP**)** |
| 3150 | 3225 | 3625 | 3700 | 3800 | 4200 | 4275 | 4350 | 4400 | 4450 | 4500 | 4550 | 4700 | 4750 | 4950 |
| 5000 | 5050 | 5150 | 5175 | 5250 | 5300 | 5350 | 5425 | 5500 | 5575 | 5725 | 5775 | 5825 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Eigenschaft | Betroffen | **Modifikationen durch:**🞏 Elfische Weltsicht🗷 Gutes/~~Eidetisches~~ Gedächtnis🞏 Begabungen: 🞏 Unfähigkeiten:  |
| MU | AU,AT,INI,MR,AE |
| KL | MR |
| IN | PA,FK,INI,AE |
| CH | AE |
| FF | FK |
| GE | AU,AT,PA,INI |
| KO | LE,AU,MR |
| KK | LE,AT,PA,FK,TP |

**Verbilligte Sonderfertigkeiten:**

Bindung der Triopta (Vor.: RK 3 75 AP)

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SKT** | A+ | A | B | C | D | E | F | G | H |
| Akt./0 | 5 | 5 | 10 | 15 | 20 | 25 | 40 | 50 | 100 |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 3 | 4 | 6 | 8 | 16 |
| 2 | 1 | 2 | 4 | 6 | 7 | 9 | 14 | 18 | 35 |
| 3 | 1 | 3 | 6 | 9 | 12 | 15 | 22 | 30 | 60 |
| 4 | 2 | 4 | 8 | 13 | 17 | 21 | 32 | 42 | 85 |
| 5 | 4 | 6 | 11 | 17 | 22 | 28 | 41 | 55 | 110 |
| 6 | 5 | 7 | 14 | 21 | 27 | 34 | 50 | 70 | 140 |
| 7 | 6 | 8 | 17 | 25 | 33 | 41 | 60 | 85 | 165 |
| 8 | 8 | 10 | 19 | 29 | 39 | 48 | 75 | 95 | 195 |
| 9 | 9 | 11 | 22 | 34 | 45 | 55 | 85 | 110 | 220 |
| 10 | 11 | 13 | 25 | 38 | 50 | 65 | 95 | 125 | 250 |
| 11 | 12 | 14 | 28 | 43 | 55 | 70 | 105 | 140 | 280 |
| 12 | 14 | 16 | 32 | 47 | 65 | 80 | 120 | 160 | 320 |
| 13 | 15 | 17 | 35 | 51 | 70 | 85 | 130 | 175 | 350 |
| 14 | 17 | 19 | 38 | 55 | 75 | 95 | 140 | 190 | 380 |
| 15 | 19 | 21 | 41 | 60 | 85 | 105 | 155 | 210 | 410 |
| 16 | 20 | 22 | 45 | 65 | 90 | 110 | 165 | 220 | 450 |
| 17 | 22 | 24 | 48 | 70 | 95 | 120 | 180 | 240 | 480 |
| 18 | 24 | 26 | 51 | 75 | 105 | 130 | 195 | 260 | 510 |
| 19 | 25 | 27 | 55 | 80 | 110 | 135 | 210 | 270 | 550 |
| 20 | 27 | 29 | 58 | 85 | 115 | 145 | 220 | 290 | 580 |
| 21 | 29 | 31 | 62 | 95 | 125 | 155 | 230 | 310 | 620 |
| 22 | 31 | 33 | 65 | 100 | 130 | 165 | 250 | 330 | 650 |
| 23 | 32 | 34 | 69 | 105 | 140 | 170 | 260 | 340 | 690 |
| 24 | 34 | 36 | 73 | 110 | 145 | 180 | 270 | 360 | 720 |
| 25 | 36 | 38 | 76 | 115 | 150 | 190 | 290 | 380 | 760 |

**Notizen:**

**Gutes Gedächtnis** zählt für: Wissensfert., Sprachen, Zauberfert., Geländekunde, Kulturkunde, Ortskenntnis, Sachkundig, Siminiagefälliges Wissen, Talentspezialisierungen bei Wissensfertigkeiten, alle Objektrituale, Engramm, Exorzist, Formeln, Formelentwicklung, Großbeschwörung, Kraftlinienmagie, Magischer Experte, Modifikationsglyphen, Quellenkenntnis, Ritualkenntnis, Schutzzeichen, Spezialwissen, Sphärenkenntnis, Spontanzauberei, Spontanzauberer, Vielfalt der Geister, Zauberspezialisierung, Göttliche Anrufungen, Liturgiekenntnis, Liturgien

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **SKT (3/4)** | A+ | A | B | C | D | E | F | G | H |
| Akt./0 | 4 | 4 | 8 | 11 | 15 | 19 | 30 | 38 | 75 |
| 1 | 1 | 1 | 2 | 2 | 2 | 3 | 5 | 6 | 12 |
| 2 | 1 | 2 | 3 | 5 | 5 | 7 | 11 | 14 | 26 |
| 3 | 1 | 2 | 5 | 7 | 9 | 11 | 17 | 23 | 45 |
| 4 | 2 | 3 | 6 | 10 | 13 | 16 | 24 | 32 | 64 |
| 5 | 3 | 5 | 8 | 13 | 17 | 21 | 31 | 41 | 83 |
| 6 | 4 | 5 | 11 | 16 | 20 | 26 | 38 | 53 | 105 |
| 7 | 5 | 6 | 13 | 19 | 25 | 31 | 45 | 64 | 124 |
| 8 | 6 | 8 | 14 | 22 | 29 | 36 | 56 | 71 | 146 |
| 9 | 7 | 8 | 17 | 26 | 34 | 41 | 64 | 83 | 165 |
| 10 | 8 | 10 | 19 | 29 | 38 | 49 | 71 | 94 | 188 |
| 11 | 9 | 11 | 21 | 32 | 41 | 53 | 79 | 105 | 210 |
| 12 | 11 | 12 | 24 | 35 | 49 | 60 | 90 | 120 | 240 |
| 13 | 11 | 13 | 26 | 38 | 53 | 64 | 98 | 131 | 263 |
| 14 | 13 | 14 | 29 | 41 | 56 | 71 | 105 | 143 | 285 |
| 15 | 14 | 16 | 31 | 45 | 64 | 79 | 116 | 158 | 308 |
| 16 | 15 | 17 | 34 | 49 | 68 | 83 | 124 | 165 | 338 |
| 17 | 17 | 18 | 36 | 53 | 71 | 90 | 135 | 180 | 360 |
| 18 | 18 | 20 | 38 | 56 | 79 | 98 | 146 | 195 | 383 |
| 19 | 19 | 20 | 41 | 60 | 83 | 101 | 158 | 203 | 413 |
| 20 | 20 | 22 | 44 | 64 | 86 | 109 | 165 | 218 | 435 |
| 21 | 22 | 23 | 47 | 71 | 94 | 116 | 173 | 233 | 465 |
| 22 | 23 | 25 | 49 | 75 | 98 | 124 | 188 | 248 | 488 |
| 23 | 24 | 26 | 52 | 79 | 105 | 128 | 195 | 255 | 518 |
| 24 | 26 | 27 | 55 | 83 | 109 | 135 | 203 | 270 | 540 |
| 25 | 27 | 29 | 57 | 86 | 113 | 143 | 218 | 285 | 570 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MU:**  | 14 | **KL:**  | 15 | **IN:**  | 15 | **CH:**  | 14 | **FF:**  | 12 | **GE:**  | 12 | **KO:**  | 11 | **KK:**  | 10 | **RkW:** | 4 |

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| **Magische Vorteile**  | **Magische Nachteile** | **Magische Sonderfertigkeiten** |
| Astrale Regeneration III | Wahrer Name | Formelentwicklung I (Instruktion) |
| Vollzauberer |  | Kraftlinienmagie I |
| Zauberhaar |  | Repräsentation (Optimatik) |
|  |  | Spezialwissen (Tharamnos) |
|  |  | Spontanzauberer (Instruktion) |
|  |  | Tanz der Mada |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |
|  |  |  |

|  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Rituale** | **Erschaffungs-probe** | **Erschaffungs-kosten** | **Ritualdauer** | **Aktivierungs-/****Ritualprobe** | **Aktivierungs-/****Ritualkosten** | **Wirkungs-dauer** | **Notizen** |
| Bindung des Stabes | KL/CH/FF+3 | 22 (1) AsP | 1 Tag | - | - | - | 0 Volumen |
| Große Meditation | - | - | 3 Nonen | MU/IN/CH | 400 AP | Perm. | KL/3+RkP\*/10 AsPNur 1/Jahr |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |
| --- |
| **Tabelle für Berechnung der Anrufungsschwierigkeit und für Sonderfertigkeit von Spontanzauberei** |
| Stufe | Mod | Zauberdauer | SF | Zielobjekt | SF | Reichweite | SF | max. Wirkungsdauer | SF | Struktur | SF |
|  | -1 | 1 Stunde | ✓ | Einzelwesen | ✓ | Selbst | ✓ | ZfP\* Aktionen | ✓ | extrem einfach | ✓ |
|  | +0 | 6 Spielrunden | ✓ | Einzelobjekt / ZfW Wesen | ✓ | Berührung | ✓ | 50 Kampfrunden | ✓ | sehr einfach | ✓ |
| I | +1 | 1 Spielrunde | ✓ | Zone (1 Schritt Radius) |  | 1 Schritt |  | ZfP\* SR/augenb. (n) | ✓ | einfach | ✓ |
| I | +2 | 20 Aktionen | ✓ | ZfW Objekte / 3xZfW Wesen |  | 3 Schritt |  | ZfP\* Stunden | ✓ | schwer | ✓ |
| II | +3 | 10 Aktionen |  | Zone (ZfW Schritt Radius) / 3xZfw Objekte |  | 7 Schritt |  | ZfP\*/3 Tage |  | sehr schwer |  |
| II | +4 | 5 Aktionen |  | Zone (3xZfW Schritt Radius) |  | 21 Schritt |  | 1 None |  | extrem schwer |  |
| III | +5 | 3 Aktionen |  | Beliebig viele Wesen |  | 49 Schritt |  | 1 Oktal |  | komplex |  |
| III | +6 | 2 Aktionen |  | Beliebig viele Objekte |  | Horizont |  | 1 Jahr |  | sehr komplex |  |
| IV | +7 | 1 Aktion |  | Beliebig große Zone |  | Außer Sicht |  | Permanent/augenb. (p) |  | extrem komplex |  |

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Quelle** | **Kat.** | **Probe** | **Kontr** | **Spalte** | **Repr** | **ZFW** |
| Erkenntnis | HE | KL/IN/CH | 13 | 13 | D | C | Opt. | 9 |  |  |
| Humus | E | MU/KL/CH | 12 | 12 | D |  | Opt. | 5 |  |  |
| Iryabaar | W | MU/MU/CH | 12 | 12 | E |  | Opt. | 5 |  |  |
| Khalyanar | E | MU/MU/CH | 12 | 12 | D |  | Opt. | 5 |  |  |
| Kraft | E | MU/KL/CH | 13 | 13 | E |  | Opt. | 10 |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **Instruktion** | **SF** | **Instruktion** | **SF** |
| Alpdruck |  | Kontrolle über Element | ✓ |
| Albtraumwelt |  | Kontrolle über Gefühle |  |
| Analyse | ✓ | Kontrolle über Wesen |  |
| Antimagie |  | Metamagie |  |
| Bann der Quelle |  | Objektbewegung |  |
| Beseelung der Umwelt |  | Regeneration |  |
| Beseelung des Geistes | ✓ | Reinigung |  |
| Beseelung des Körpers |  | Schadenszauber |  |
| Beseelung des Objekts |  | Schutz vor Quelle |  |
| Elementare Manifestation |  | Transfer |  |
| Elementare Reinheit | ✓ | Transformation |  |
| Explosion |  | Transport an einen Ort |  |
| Fixierung |  | Transport durch Element | ✓ |
| Geistillusion |  | Traumbesuch |  |
| Heilung |  | Über Element gehen | ✓ |
| Hellsicht |  | Verhüllung |  |
| Illusion |  | Verwandlung |  |
| Infektion |  | Wahrnehmung der Quelle | ✓ |
| Kommunikation |  |  |  |

**Die Anrufungsprobe**

Zu Beginn der Zauberdauer wird Probe gewürfelt

Bei Misslingen vergeht die halbe Zauberdauer, bevor der Zauberer das Misslingen bemerkt und den Zauber abbrechen kann (Mit SF *Beschwörungsroutine* nur 1 Aktion)

Bei Störungen während der Zauberdauer muss eine *Selbstbeherrschungs*-Probe gewürfelt werden um den Zauber nicht scheitern zu lassen. Erschwernis der Probe je nach Störung (Richtlinie +7 bzw. erlittene SP) aber für SF *Konzentrationsstärke* um -7 erleichtert

**Zeit- und gewichtsabhängige Kosten**

Verdopplung/Halbierung für jede Kategorie

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| ZfP\* A | 50 KR | 1 SR | ZfP\* SR | ZfP\* Std | ZfP\*/3 d | 1 None | 1 Oktal | 1 Jahr | Perm. | Aug. (p) |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| 1 Gran | 1 Skrupel | 1 Unze | 1 Stein | 5 Stein | 25 Stein | 125 Stein | 1 Quader | 10 Quader |

|  |
| --- |
| **Erschwernisse und Erleichterungen der Anrufungsprobe** |
| Qualität der Formel | -7 bis +0 | MyMa 64 |
| Umstände des Orts | -7 bis +7 | MyMa 118 |
| Geschenke | -7 bis +7 | MyMa 118 |
| Umstände der Zeit | -3 bis +3 | MyMa 118 |
| Passende Kleidung | Bis -2 | MyMa 118 |
| Behinderung | + (BE -2) | MyMa 118 |
| Niedrige LE (½/⅓/¼) | +3/+6/+9 | WdS 56 |
| Niedrige AU (⅓/¼) | +3/+6 | WdS 83 |
| Wunden (nur im Basissystem) | +2 pro Wunde | WdS 57 |
| Gleicher Zauber misslungen | +3 je Folgeversuch | MyMa 117 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **MU:**  | 14 | **KL:** | 15 | **IN:**  | 14 | **CH:**  | 14 | **FF:**  | 12 | **GE:**  | 12 | **KO:**  | 11 | **KK:**  | 10 | **AE:** | 42 | **=** | **Grund** | 22 | + | **Mod.** | 21 | + | **Med.** |  | + | **Kauf** |  | - | **pAsP** | 1 |

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| **Formel** | **Mod** | **Q** | **Quelle** | **Disziplin** | **Dienst** | **Zd** | **Wirkungsdauer** | **Ziel** | **Rw** | **Struktur** | **Kosten** | **Notizen/Wirkung** |
| Beschwörung des Auges | +8 | 7 | Iryabaar | Invokation | Wesenbeschw. | 1 SR | ZfP\* Stunden | EW | 7 m | s. schw. | 32 AsP | Gotongi (Iryabaar Genius; +0/+3/+7) |
| Blick durch die Illusion | +4 | 5 | Erkenntnis | Instruktion | Bes. d. Geistes | 10 A | 1 SR | EW | S | schw. | 12 AsP | Sinnenschärfe +ZfP\* gg. Illusionen |
| Dampf der siebten Sphäre | +7 | 7 | Iryabaar | Invokation | Wesenbeschw. | 6 SR | ZfP\* Stunden | EW | 7 m | s. einf. | 16 AsP | Karunga (Iryabaar-Geist: +3/+1/+3) |
| Dolmetscher | +1 | 4 | Erkenntnis | Instruktion | Bes. d. Geistes | 20 A | ZfP\* SR | EW | S | s. einf. | 8 AsP | Eine Sprache wird um ZfP\* erhöht |
| Erspüren der Lebenskraft | +4 | 4 | Humus | Instruktion | Wahrnehmung | 5 A | 1 SR | EW | S | einf. | 6 AsP | ZfP\* Schritt Rw, Details nach ZfP\* |
| Fluch der Falschheit | +8 | 4 | Khalyanar | Instruktion | Bes. d. Geistes | 10 A | ZfP\*/3 Tage | EW | 7 m | s. einf. | 20 AsP | Menschenkenntnis -ZfP\* im Ziel |
| Flug durch den Limbus | +9 | 7 | Kraft | Instruktion | Trans. d. Elem. | 10 A | ZfP\* Stunden | EW | S | s. komp | 24 AsP | Sichere Bewegung mit GS 1000 durch Limbus |
| Geist des Doppelgängers | +13 | 5 | Iryabaar | Invokation | Wesenbeschw. | 1 Std. | ZfP\* Stunden | EW | 3 m | s. schw. | 32 AsP | Quitslinga (Iryabaar Genius; +8/+8/+18) |
| Inspiration des Lehrmeisters | +9 | 3 | Iryabaar | Inspiration | Wesenbeschw. | 1 Std. | ZfP\* Stunden | EW | S | s. komp | 64 AsP | Nishkath (Iryabaar-Archon; +4/+7/+15) |
| Klardenker | +4 | 5 | Erkenntnis | Instruktion | Bes. d. Geistes | 1 SR | ZfP\* Stunden | EW | S | s. schw. | 12 AsP | KL+ ZfP\*/2 |
| Limbuswechsel | +11 | 7 | Kraft | Instruktion | Kont. ü. Elem | 5 A | 50 KR | Z (1 m) | B | s. komp | 6 AsP | Erschafft kurzzeitig Weg zwischen Limbus und 3. Sphäre |
| Linguist | +1 | 4 | Erkenntnis | Instruktion | Bes. d. Geistes | 20 A | ZfP\* SR | EW | S | s. einf. | 16 AsP | Sprache und passende Schrift auf ZfP\* |
| Magische Analyse | +9 | 7 | Kraft | Instruktion | Analyse | 1 SR | augenbl. (n) | EO | 1 m | s. komp | 8 AsP | Analyse mit ZfP\*; weitere Proben addieren (Selbstb.-Probe) |
| Magischer Blick | +4 | 7 | Kraft | Instruktion | Wahrnehmung | 5 A | ZfP\* SR | EW | S | einf. | 8 AsP | ZfP\* Schritt Rw, Details nach ZfP\* (MyMa 80) |
| Vivisektion | +1 | 4 | Humus | Instruktion | Analyse | 1 SR | augenbl. (n) | EW | B | s. einf. | 4 AsP | Analyse mit ZfP\*x2 eines lebenden Wesens |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |